

容 8 面<sup>から</sup>



















**KONAMI**

THE VIDEO GAME  
ポリネットウォリアーズ

**POLYNET WARRIORS**

TM

ちゅどーん

わいわい

がやがや

楽しん

いん

くやし

©1993 KONAMI All rights reserved.

**悪党粉碎**

THE VIDEO GAME バイオレント ストーム

**VIOLENT STORM**

TM

©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ株式会社

本社  
大阪支店  
札幌営業所〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787  
〒530 大阪市北区梅田1-11-4 TEL. 06-456-4567  
〒050 札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011-232-3778福岡営業所  
東京サービスセンター  
大阪サービスセンター〒810 福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092-715-2367  
〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03-3264-5678  
〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06-334-0335

## 31st Amusement Machine Show



左の写真はコナミのブースで「ポリネットウォリアーズ」に「対戦中」と表示。

サミー工業はシステム「SSV」の新作を同社新キャラクターとともに披露。

左の写真はサミー工業のTVゲーム機新作を中心に展示した総商のブースにて。

## コナミ

交換する方式をとり、下取りはしない。

また通信ケーブルでキヤビネットを連結し、二台での対戦。と二人用四台での八人プレイ。トナメントの二つのバージョンがある。後者は二人四組が同時対戦プレイし、勝者同士が席を移動し計三回で決勝戦へと進み、その間敗者同士で戦い八位まで順位を決めるといふ方式。この二つのバージョンのみを用意し、同社キヤビネット「Q」(グランダム)二台または四台のセット販売となる(九月下旬以降発売となる予定)。

## ザップ

ズ」をメインに、最大四人まで通信同時対戦プレイが可能なTVバスケットボールゲーム「スラムダンク」、三人まで同時協力プレイが可能な格闘アクションゲーム「バイオレントストーム」および「オレントストーム」すべてで数人同時プレイ用。

## サミー工業

システムなどを紹介した。デルとしたキャラクターのため、動きが実にリアル。もう一機種は紀元前を舞台に恐竜が出現する中、悪者と戦うというアニメーションのアクションゲーム「ダイナギア」。

## サン電子

米國アクティビジョン社許諾によるTVバスケットボール「上海」シリーズの新作「上海III」をメインに出品。これは1P、2P協力、2P対戦とモードが三つに増え、面クリア時に幻想的に繊細なビジュアルシーンを挿入、またボーナスを増やすサブゲームなどが付加されたもので、発売は未定。

## ジャレコ

32ビットCPUによる新システム基板「メガシステム32」とその第一弾ソフト「スーパーストロングウォリアーズ」を披露した。同システム基板はメインCPUに32ビットマイクロプロセッサ「V70」を使用し、画面上で一万六千三百八十四色の同時発色が可能。また画像処理や回転機能に二つのモードを備え、場面に応じた鮮明度の切替えや拡大縮小処理、3D表現の制御などの機能がある。

## 12めんへ続く

## 価値あるニューマシンをディストリビューットする!!

リッジレーサー  
超リアル画像カーレース  
コースが異なる4モード



RIDGE RACER

スーパーストリートファイター II  
ストII進化バージョン!!  
新キャラクターと必殺技



SUPER STREET FIGHTER II

グランドエフェクト  
F1ビッグ4チーム選択  
トラブルでビッティンも



GROUND EFFECTS

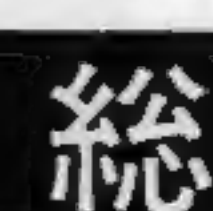
ダンクアンドダンク  
対戦バスケットボール!!  
リングが上昇下降し白熱



DUNK &amp; DUNK



株式会社



総商

本社

〒444 岡崎市井田西町17-4

TEL (0564) 24-2581代

FAX (0564) 22-0555







The Future Is Now  
**SNK**  
**100**  
THE 100MEGA SHOCK!  
新製品

ネオジオMVSが  
値下げしました。  
1本用基板・MVSシリーズ・SCシリーズ  
詳しくは当社販売部まで

# 史上最大の武闘会が始まる…。



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ  
SNK CORPORATION

本 社 〒584 大阪府吹田市豊津町18-12  
本 社 販 売 〒584 大阪府吹田市豊津町18-12  
東 京 支 店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光ビル8F)  
仙 台 支 店 〒980 宮城県仙台市宮城野区森野町4-2-25  
名 古 屋 支 店 〒460-11 愛知県愛知郡長久手町大字長教寺徳佐第50-1  
福 岡 支 店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19  
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 584, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(339)7175

総勢15人のファイターが大激突!  
“餓狼シリーズ”から  
選ばれた人気ファイ  
ター15人が勢揃い。  
操作性等すべてを  
パワーアップし、  
同キャラ対戦も  
可能。



人気のCOMキャラがプレイ可能に!  
ギースやクラウザーな  
ど人気のCOMキャラ  
7人がプレイ可能  
となって再登場。待  
望の“夢の対戦”が  
今始まる!



白熱の2ラインバトルと超必殺技!  
独自の2ラインバトル  
は、今回も健在。多彩  
な攻防に、勝負は白  
熱する/もちろん、  
新キャラも超必殺  
技が使用可能。

2P対戦・  
途中参加  
可能

## 餓狼伝説 SPECIAL

高インカム、好評活躍中!!

ザ・100メガショック

高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても、上限58,000円までの  
超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドに期待下さい。

クレーンパット

## 高品質で低価格! 楽しさいっぱいの景品群!!



100個 29,500円

おかん、マーくん、ひかる…

新しいダウタウン一家が、

いい味だして勢揃い!

●サイズ:高さ20.5cm

©フジテレビ・吉本興業

9月  
発売予定

販売元 株式会社  
エス・エヌ・ケイ  
製造販売元 一あそび文化  
タカラ  
※掲載写真は試作品です。  
※表示価格は消費税を含みません。

## 大好評!最新アミューズメントマシンの数々。

ネオカーニバル  
スペシャルが、  
使いやすくなったよ!



あの大好評ネオカーニバルスペシャルが、さ  
らに扱いやすくなりました。しかも、愛らしく  
かわいいデザインで、アイキャッチ効果も抜群。  
お店を明るく演出し、集客力をアップします。

NEO CARNIVAL  
SPECIAL

ネオカーニバルスペシャル ミニ (1人用)

●外形寸法(mm) 幅900×奥行き883×高さ1,000  
●重量 151kg ●消費電力 AC100V 110W



まぜまぜして、  
幸運をキャッチ!

大評判!!  
ラッキーまぜまぜボタン  
景品獲得のチャンスを増やし、  
高インカムを実現します。

クレーンを動かす前に、このボタンを押し続けると(最大15  
秒まで)、めいぐるみをかきまわす事ができます。1ゲーム  
につき1回使用でき、デモ動作も可能です。

衝撃の50インチ大画面が、収益をアップ!

NEO 50

ネオ50

●標準設置寸法(mm) 幅1,192×奥行き2,900×高さ1,750  
●消費電力 AC100V 330W



他にも、33型大画面MVSや29型大画面MVSなど充実のラインナップが、高収益を実現します。



















OCTOBER 1

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前 回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	サムライスピリッツ (SNKネオジオ) Samurai Shodown (SNK)	8.08
2	クイズ・クレヨンしんちゃん (タイトー) Quiz Crayon Shin-Chan* (Taito)	7.24
3	ぷよぷよ (コンパイル/セガ社) Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.79
4	ストII ダッシュ・ターボ (カプコン) SF II CE Turbo (Capcom)	6.62
5	プレミアサッカー (コナミ) Premier Soccer (Konami)	6.50
6	クイズ学問ノススメ (コナミ) Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	6.36
7	ハットトリックヒーロー '93 (タイトー) Hat Trick Hero '93 (Taito)	6.33
8	機動戦士ガンダム (バンプレスト) Mobile Suit Gundam (Banpresto)	6.29
9	タントアール (セガ社) Tant-R (Sega)	6.20
10	クイズコロロジ (テクモ) Quiz Kokorogy* (Tecmo)	5.91
11	スーパーワールドスタジアム '93激闘版 (ナムコ) Super World Stadium '93 Heavy Fighting (Namco)	5.76
12	クイズ・チャンネルクエスチョン (中日本リース) Quiz Channel Question* (Nakanihon)	5.69
13	上海 II (サン電子) Shanghai II (Sun Electronics)	5.67
14	爆裂クイズ・魔Q大冒険 (ナムコ) Quiz Makyu's Adventure* (Namco)	5.56
15	クイズ人生劇場 (タイトー) Quiz Life Theatre* (Taito)	5.53
16	ワールドラリー (ガエルコ/シグマ) World Rally (Gaelco/Sigma)	5.48
17	エメラルディア (ナムコ) Emeraldia (Namco)	5.47
18	メタモルフィックフォース (コナミ) Matamorphic Force (Konami)	5.44
19	マッスルボマー (カプコン) Slam Masters [Muscle Bomber] (Capcom)	5.35
20	スーパー上海 (ホットビー/タイトー) Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.29
21	ソニックウィングス (ビデオシステム) Aero Fighter [Sonic Wings] (Video System)	5.20
22	セイブカップサッカー (セイブ) Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.18
23	ボンバーマンワールド (アイレム) New Atomic Punk (Irem)	5.13
24	戦国エース (彩京/バンプレスト) Samurai Ace (Psikyo/Banpresto)	5.11
25	四川省 II (アイレム) Match It II (Irem)	5.00

\*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

## ■アップライト、コックピット型TVゲーム機

前 回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	F1 スーパーラップ (セガ社) F1 Super Lap (Sega)	8.86
2	エアコンバット (ナムコ) Air Combat (Namco)	8.29
3	アウトランナーズ (セガ社) Out Runners (Sega)	7.75
4	王座決定戦 (ジャレコ) Speed King—King of Quiz* (Jaleco)	7.60
5	リーサルエンフォーサーズ (コナミ) Lethal Enforcers (Konami)	7.35
6	NBA JAM (ウィリアムズ/タイトー) NBA JAM (Williams/Taito)	7.33
7	コカコーラ・スズカ8アワーズ (デラックス)(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	7.13
8	タイトルファイト (セガ社) Title Fight (Sega)	7.06
9	キャプテンフラッグ (ジャレコ) Captain Flag (Jaleco)	6.88
10	コカコーラ・スズカ8アワーズ (スタンダード)(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	6.86
11	バーチャレーシング (ツイン) (セガ社) Virtua Racing (Twin) (Sega)	6.55
12	天地を喰らう II (カプコン) Warriors of Fate (Capcom)	6.11
13	レールチェイス (セガ社) Rail Chase (Sega)	5.89
14	ファイナルラップ 3 (スタンダード) (ナムコ) Final Lap 3 (Standard) (Namco)	5.67
15	バーチャレーシング (デラックス) (セガ社) Virtua Racing (DX) (Sega)	5.67

## ■麻雀TVゲーム機 (MAHAJONG VIDEOS)

1	スーパーリアル麻雀 PIV (セガ/サミー) Super Real Mahjong PIV* (Sega)	6.38
2	麻雀セーラーウォーズ (日本物産) Mahjong Sailor Wars* (Nichibutsu)	5.13
3	所さんのまーまーじゃん (セガ社) Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.00
4	麻雀革命II・プリンセスリーグ (ジャレコ) Mahjong Revolution II* (Jaleco)	4.17

## ■フリッパー (FLIPPERS)

1	ジュラシックパーク (データイースト) Jurassic Park (Data East)	7.00
2	ホワイトウォーター (ウィリアムズ) White Water (Williams)	6.00
3	アダムスファミリー (ミッドウェー) Addams Family (Midway)	5.05
4	ゲッターウェイ (ウィリアムズ) Getaway (Williams)	5.02
5	ロッキー&ブルウィंक (データイースト) Rocky & Bullwinkle (Data East)	5.00

評価  
(RATING)

調査ロケーションの設置機を売上げと人気度からランク付け、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものを、数字の意味は10:これ以上ない爆発的な売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大々的な人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

全米オペレーター協会のAMOAが定めた、AMOAの工業規格は現在次のとおり、八六年には六項目に増え、三十項目に増えている。

① コインドアとキャットシユドアの錠は八分の七の規格品を使用すること。錠のカムはダブルDホールに、一・二五インチ幅でつなぐこと。

② 電源スイッチは、法令で禁止された場合を除き、キャビネット左上部にとりつけること。

③ 電気の音響を利用するゲーム機では、手のとどきやすいフロントドアの内側または目立つ目印の付いた場所に、ボリウムをつけておくこと。

④ コインメカニズムにおいて硬貨詰まりを防ぐために、カナダ硬貨を通すか戻すように設定しておくこと。コインメックは容易に着脱できるようワンタッチ式にしておくこと。

⑤ フリッパーでは、そのオーナーまたはオペレーターが容易に計数管理できるように、手順を規格化しておくこと。その手順は次の三点から開始されるようにしておくこと。⑥ リセット/積算できる合計コインメーター、⑦ リプレイのパーセンテージ、⑧ ボール当たりのプレイタイム。

⑨ 二輪キャリアーに載せて容易に運べるよう、本体に取っ手またはハンドルグリップをつけること。

⑩ 足元のベダルスイッチを使うゲーム機では、ベダルの保護または移送中の脱落防止のために、金属製のプレートまたは同等のもので、ベダルの動きを一方に固定しておくこと。

⑪ (TVゲーム機で)

## オペレーターのための のAMOA工業規格

本体上部のすき間から液体がこぼれ落ちるようなこと、モニター、PC基板、電源ユニットなどを置かないようにする、またはフィールドで保護すること。後者の場合、液体が主要部品にからまないよう、うまくすること。

⑫ TVゲーム機につける蛍光灯ヘッドライトは十八ワットとし、ミニチュアライトはできるだけ十三ワット、六・三ワットのシングルを設けておくこと。

⑬ メカは、完成品については、カスタム・パーツを五年間、いつでも出荷できるようにすること。

⑭ エッジコネクタを使用するゲーム機では、JAMMAの定めた端子配列に従うこと。

⑮ ゲーム機では、1ドル硬貨を受け入れるコインアクセプターを取り付けることができるように、一個以上のコインアクセプターを備えておくこと。二個以上のコインアクセプターを持つゲーム機では、うち一個は二十五セント硬貨用としておくこと。

⑯ コインドア、キャットシユボックス、フロントパネル本体の前からの、考えられる殴打や蹴りなどで壊れないよう、材質を選び開発すること。

⑰ DC電源装置は、二つ別々にスナップ&ロックコネクタを装備するものとし、⑧出力側は九つのスナップ&ロック式で、1、2、3はプラス五ボルト、4、5、6はプラス7ボルト、7はプラス五ボルト、8はプラス十二ボルト、9は予備とする。⑩ACインパット付属のコントロールパネルの幅は二十六インチ以上とする。

⑱ コインメカニズムは、コインドア内で交換できるようにすること。

⑲ コンパニオンキット付属の上部パネルは長さ二十六インチ、幅九インチ、(横に貼る印刷物は二十インチ以内、六・五インチ以下とする)。

⑳ コンパニオンキット付属のコントロールパネルの幅は二十六インチ以上とする。

1はライン、2はアース、3はニュートラルとする。

⑳ ゲーム機では、フリースペースを、本体またはフリースペースの目的の付いたスイッチでできること。

㉑ 米国内に輸出されるTVゲーム機、フリッパー、キットには、メーターを付けておくかまたは、オペレーターがメーターを取り付けることができるよう端子を設けておくこと。

㉒ ブラウン管の根元部分を保護するよう、金属性のバーを取り付けておくこと。

㉓ TVゲーム機には、モニターの最終調整した工場のデータなどを示すステッカーを付けておくこと。

㉔ このステッカーは見やすいよう、モニター握り付け台に固定すること。

㉕ コイン返却ボタンのメカニカルな、オペレーターに分かるよう刻印しておくこと。

㉖ TVモニターの蛍光物質の焼付けを減らすため、ソフトメカニカルは、経済的に可能な場合、画像を全体に分散させるか、またはばかすよう工夫すること。

㉗ フリッパーのメカニカルは、1ドル紙幣受け付け装置を取り付けるハネックス、オブションとして用意すること。

良品印  
ベティブープ 第2弾  
(18cm) (5種類/100個入) OP価格30,000円  
世界のお色気アイドルベティブープの第2弾です。また別バージョンのベティブープスペシャルも絶賛発売中! (5種類/100個入) OP価格30,000円

ストップ! AIDS!  
MHOムウ  
本商品の売上一部はエイズ予防財団に寄付されます。(18cm) (5種類/100個入) OP価格30,000円

大リーグ 日本初登場!!  
MAJOR LEAGUE BASEBALL  
(18cm) (5種類/100個入) OP価格30,000円  
かわいくグマのキャラクターで知名度の高い大リーグ5チームを商品化!  
オークランド・アスレチックス ニューヨーク・ヤンキース シカゴ・ホワイトソックス フロリダ・マーリンズ ロサンゼルス・ドジャース  
この商品は、メジャーリーグベースボールの正規ライセンス商品です。  
米国MLBの日本におけるサブライセンス、ワーナー・ブラザーズ・ジャパンと株式会社ジュンブランニングとのライセンス契約により、企画・製造されたものです。  
JUN Planning Co., INC. © MLBIP 1993

世界の超人気キャラクター、タイニートゥーン・アドベンチャー新登場!  
(19cm) (5種類/100個入) OP価格30,000円

〒173 東京都板橋区大山大井町38-10 シャトー・フレンス1F  
TEL.03(3956)3181 FAX.03(3956)3699

The TINY TOON ADVENTURES name, characters, character names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1993



CAPCOM

# STREET FIGHTER II

The New Challengers

©CAPCOM 1993. ALL RIGHTS RESERVED

幾多の闘いを経て勝ち得た力と技の、  
その限界に挑むべく、  
闘士たちはいま再び  
試練の旅へと踏み出す。  
さらなる頂点を極めるために、  
自らの運命を切り拓くために。

新たな挑戦者出現で、激闘の歴史は  
大きく塗りかえられる。  
未知なる能力を秘めた4人の挑戦者、  
著しい成長を遂げた12人の闘士たち、  
そして……。

## 強者の夢は果てず。



ここにもまた、闘いに運命を委ねる者がいた。

Qサウンドシステム搭載

第5弾

QSound Chips have been developed by  
Archer and incorporate Archer's proprietary  
QSound sound enhancement technology.  
QSound™ Qサウンド™ はアーチャー社の商標です。



英文版業界ニュース

### Overseas Readers Column

## Nintendo Aims 64-Bit CG Game System With SGI

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on August 23 that through its subsidiary Nintendo of America Inc., Redmond WA, it has entered into an agreement with Silicon Graphics, Inc., Mountain View, CA, the major visual computing company, to produce a 64-bit home video game system.

As background to this announcement, Nintendo aims to commercialize its "Project Reality" at a very low cost (less than \$250/console) by incorporating into the video game console a 64-bit MIPS RISC microprocessor developed by MIPS Technologies Inc., a subsidiary of Silicon Graphics.

Silicon Graphics has developed visual computing technologies that enable film makers to create the unprecedented special effects for such movies as "Terminator 2" and "Jurassic Park". The product, which will be developed specifically for Nintendo, will be unveiled in arcades in 1994, and will be available for home use by late 1995.

The joint development and license agreement represents a long-term, worldwide business relationship between Nintendo and Silicon Graphics. Under the agreement, Nintendo will pay Silicon Graphics royalties for use of the licensed 3D technology. Application software will be shipped by Nintendo and its authorized licensees.

The "Project Reality" effort will create Nintendo's next generation system featuring realistic graphics, high-fidelity audio and record-setting speed. At the center of the system will be a version of MIPS "Multimedia Engine" consisting of a 64-bit MIPS RISC microprocessor, a graphics co-processor chips and ASIC's. With the application of these technologies, it is believed that players will feel much more involved in games than before.

Meanwhile, the "Indy" desktop computer that Silicon Graphics recently introduced, provides an ideal medium for current Nintendo software developers to create software applications for the "Project Reality" hardware. As a result, Nintendo and its third parties can develop software very easily.

Nintendo withdrew from the coin-op business in Japan in 1986 and in the U.S. in 1992. Although Nintendo has announced that it will ship a coin-

op version of "Project Reality" within 1994, it has not revealed the shape it will take. According to Nintendo, "the coin-op version can be commercialized earlier than the home-version and can therefore play a role in informing people what Nintendo are planning." Hitoshi Yamauchi, president of Nintendo, said that "Project Reality" will be the "ultimate video game system" and when the home-use version is shipped in 1995, it will mark a major turning point in the video game business.

Naturally, this lays down a powerful challenge to the 32-bit "3DO" multimedia system which Panasonic is going to ship in the USA at \$700 in the coming autumn and other systems which are shifting to multimedia. (Nintendo has purposely postponed the 32-bit CD-ROM player plan.) It is also believed that Nintendo's re-entry into

## Namco, Magic Edge Agree On "Hornet-1" Op

Namco Ltd., Tokyo, has reached agreement with Magic Edge, Inc., Mountain View, CA, on capital tie-ups and the exclusive marketing of Magic Edge's flight simulator "Hornet-1" in the USA and Japan. As a result, Namco will invest in Magic Edge, while Magic Edge will grant its "Hornet-1" exclusive rights in Japan and extensive licensing rights in the USA to Namco. This was announced on August 25.

Magic Edge is a fantasy simulator manufacturer which developed the flight simulator "Hornet-1" and exhibited it at the IAAPA Show last November. "Hornet-1" is a one-man capsule in which the player simulates a jet-fighter pilot. When six units are linked, 6 players can enjoy playing simultaneously. The capsule moves according to the screen images.

The realistic computer graphics imagery is based on Silicon Graphics' "Reality Engine". According to the game instructions, the player pilots his jet-fighter from take-off to landing going through various adventures along the way. Magic Edge intends to develop a full-line of software providing a variety of different stories and themes.

The first "Namco/Magic Edge Entertainment Center" which links "Hornet-1" capsules in sets of 6 units, will open in Mountain View in the spring of 1994. Namco will provide the capital and Magic Edge will undertake operation of the center. A center will also be opened in Japan by the end of 1994.

Editor: Masumi Akagi  
Amusement Press, Inc.  
18-2, Doyamacho, Kita-ku,  
Osaka, 530 Japan  
faxphone (81) 6-314-3821

© 1993 Amusement Press, Inc.

the coin-op business after a long absence with the coin-op version of "Project Reality" will give the coin-op business a great shock.

## Capcom's 2nd Movie; SF-II Animation

Capcom Co., Ltd., Osaka, has set about the production of a Japanese animation film "Street Fighter II". It is the company's second effort in the movie business. The movie will be released in July 1994 at Toei group movie theaters. This was announced at a news conference held during the "Street Fighter II - Championship '93" on August 19.

Capcom decided to advance into the movie business and in May it announced the production of the Hollywood movie "Street Fighter II - The Movie" in which actual actors appear. The current animation film is produced jointly with Sony Music Entertainment Corp., Tokyo, and as in the case of the Hollywood movie, Capcom is likely to invest several hundred million yen, and Kenzo Tsujimoto, president of Capcom, is again likely to become nominal general supervisor.

Believing that "Super Mario - The Movie" based on Nintendo's video game was a failure, Tsujimoto expressed the view that "the licensing system is not acceptable", and said that "Capcom's movie towards multimedia will be accelerated by widening the media coverage from video game to movie and comic magazine."

## "Double Dragon - The Movie"

Meanwhile, Technos Japan Corp.,

Tokyo, has recently revealed that the Hollywood movie "Double Dragon - The Movie" based on its video game "Double Dragon" is now being produced, and it will be released April 1994 in the USA (and in July in Japan).

The video game "Double Dragon", the first hand-to-hand fighting game, was a major hit when shipped by Taito in June 1987 (Capcom's "Street Fighter" was shipped in August 1987). In the USA, filming was authorized through Tradewest which has the home video version license. The idea for a movie finally looks set to be realized after five years. Greenleaf Production is undertaking the production of the film in which Robert Patrick (T-1000 of "Terminator 2"), etc. will appear.

## Sega To Open "VirtuaLand" At Luxor Hotel

On August 16, Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, announced through its subsidiary, Sega USA, that, tying up with Circus Circus Enterprises Inc., NV, it will open the amusement zone "Sega Virtualand" at the casino hotel "Luxor", NV.

Circus Circus has 7 casino hotels in Nevada, and opened the theme park "Grand Slam Canyon" on August 23 next to the Circus Circus casino, Las Vegas, which also houses the Sega's arcade. In the Luxor, a 30-story, bronze, pyramid-shaped hotel/casino, several attractions and a large-size Sega amusement zone are included.

At "Sega Virtualand", many video games such as the USA's first simulator "AS-1" (for eight players) hosted by pop star and Sega fan, Michael Jackson, "Virtua Formula", and "R360" are installed.

SCHOOL BUS  
4人乗り

電磁誘導車シリーズ



全長1,800mm×幅1,080mm×高さ1,500mm

- 自動運転
- クラクション付き
- 音声付き
- ライト、ウィンカー点灯
- 最小回転半径 1,500mm

- 電磁誘導線のレイアウトは自由です。●登坂(最大7度)走行もできます。
- ボディーは貴社の希望キャラクターでの製作も可能です。

ASAHI AMUSEMENT MACHINE

ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.

朝日エンジニアリング株式会社  
大阪営業本部  
〒599-03 大阪府東淀川区淡路1387-2  
TEL.0724-94-0783 FAX.0724-94-2195



### BRIDGE RACER

リッジレーサー  
この現実感を体験して欲しい。  
リアルを超えた超リアル  
革命的/世界初システム28搭載

テクスチャーマッピング、  
グローシェーディングのリアルな画像。



仕様 ● 寸法: W1,200 × D1,920 × H2,000 (mm) ● 重量: 350kg  
● 消費電力: 301W ● 〒95-4689  
※筐体は前後分割可能です。

### CYBER SLED

サイバースレド  
2人同時対戦可能!  
バトルゲーム  
これからの対戦モノはこいつで決まり!



仕様 ● 寸法: W1,530 × D1,700 × H1,900 (mm) ● 重量: 270kg ● 消費電力: 410W ● 〒95-4689

### ファイブ島

熱闘! 激闘!  
弱肉強食のサバイバルクイズ



仕様 ● 横画面 ● 4ボタン × 2  
● 2人同時プレイ可能

### DUNK & DUNK

エキサイティングバスケットボールゲーム!!  
売上爆発  
話題沸騰  
2人対戦プレイ可能!!  
単なるシュートゲームじゃ売上は上がらない!!



仕様 ● 寸法: W1,180 × D2,300 (パイプ部含む)  
● 重量: 350kg ● 消費電力: 約220W  
※筐体は前後分割可能です。

### AIR COMBAT

ドッグファイト空対空戦闘シミュレーション  
エアコンバットDX  
エアコンバットSD  
これはすごい! 初登場 ランキングNo.1獲得!!



大迫力の体感サウンド、  
4スピーカー、  
ポテンシオニック内蔵!

コンパクトサイズで  
新登場!

仕様 ● 寸法: W1,120 × D2,660 × H1,950 (mm) ● 重量: 370kg  
● 消費電力: 約360W ● 〒95-4688  
※筐体は前後分割可能です。

仕様 ● 寸法: W850 × D1,830 × H1,900 (mm)  
● 重量: 約190kg ● 消費電力: 206W ● 〒95-4664

### ZOMBIE CASTLE

シューティングホラーゲーム  
ゾンビキャッスル  
ゾンビの魔の手から  
プリンセスを救え!  
毎秒4発の最高速連射!



仕様 ● 寸法: W1,650 × D2,495 × H2,040 (mm)  
● 重量: 360kg ● 消費電力: 約320W ● 〒91-49385  
※筐体は前後分割可能です。

### ゴジラ

街で暴れるゴジラをやっつけろ!  
スラッス!!  
ホンモノのゴジラ咆哮と  
懐かしのBGMで集客効果抜群!



仕様 ● 寸法: W640 × D740 × H1,100 (mm) (看板部除く)  
● 重量: 75kg ● 消費電力: 48W ● 〒91-49854  
※適応カプセル75¢

### Human Athletics

ニューマンアスレックス  
4人の超人が競い合う  
8種類の  
とんでもない超競技!!  
4人同時プレイで大興奮!!



仕様 ● 横モニター ● 3ボタン × 4

### SWEET FACTORY

ぬいぐるみが取れないなんてナンセンス!  
2人同時プレイOK!  
夢のクレーンマシンにピッタリ!  
「スウィートファクトリー」用  
景品大好評発売中!



仕様 ● 寸法: W1,580 × D960 × H1,940 (mm)  
※筐体上下および操作部の分割が可能です。  
● 重量: 320kg ● 消費電力: 150W ● 〒91-47718

### SHOW REVUE

ショーレビューSD  
壁面に設置しやすいデザインです。  
3人同時プレイOK!



仕様 ● 寸法: W1,990 × D810 × H2,095 (mm)  
● 重量: 350kg ● 消費電力: 260W ● 〒91-49419  
※ゲーム機の設定運営につきましては「メダルゲーム機設置基準」を守ってご使用下さい。

「遊び」をフリエイトする  
株式会社 ナムコ

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。

本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311 (大代)  
販売一部 〒146 東京都大田区多摩川12-8-5 TEL 03(3756)2311 (大代)  
〔札幌〕 〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002 (代)  
〔名古屋〕 〒461 愛知県名古屋市中区栄2-24-27 TEL 052(833)8305 (代)  
販売二部 (大阪) 〒554 大阪府吹田市江の木の20-10 TEL 06(308)3511 (代)  
〔福岡〕 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605 (代)

©1993 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.